

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masalah lingkungan kini menjadi tantangan global yang mendesak akibat dampaknya yang meluas di seluruh dunia. Isu-isu seperti perubahan iklim, deforestasi, polusi, dan keberlanjutan sumber daya alam berdampak pada kehidupan manusia serta ekosistem secara keseluruhan. Kerusakan lingkungan umumnya disebabkan oleh aktivitas manusia yang tidak ramah lingkungan. Aktivitas manusia menyebabkan banyak sampah, pencemaran air, udara, banjir, longsor, kekeringan, kerusakan ekosistem, dan pengurangan keanekaragaman hayati. Selain itu, penggunaan teknologi atau barang yang tidak ramah lingkungan dan eksploitasi alam yang berlebihan dapat menyebabkan kerusakan lingkungan (Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, 2021). Masalah tersebut berkaitan dengan cara manusia memperlakukan alam, yang berdampak pada kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, bersikap ramah lingkungan sangat penting untuk menjaga dan melestarikan lingkungan.

Perilaku ramah lingkungan siswa masih rendah, seperti yang ditunjukkan oleh hasil tes: tingkat ramah lingkungan siswa sebesar 8.63% dan tingkat ramah lingkungan yang lebih rendah sebesar 92.34% (Hammami et al., 2018). Membuang sampah pada tempatnya mungkin terdengar mudah, tetapi sering kali sulit dilakukan. Di sekolah, siswa masih kerap membuang sampah sembarangan, seperti di bawah meja kerja atau bahkan di dalam tempat sampah yang tidak sesuai, sehingga sampah tersebar di lingkungan sekolah. Masalah sampah ini menjadi salah satu penyebab utama kerusakan lingkungan. Lingkungan sekolah yang penuh sampah dapat memengaruhi kenyamanan dan kesejahteraan. Sebaliknya, lingkungan yang bersih akan memberikan suasana yang tenang, nyaman, dan indah.

Di lingkungan sekolah, siswa harus ikut berkontribusi dalam pemecahan masalah lingkungan (Ichsan et al., 2020). Siswa harus ditanamkan untuk berperilaku ramah lingkungan karena pendidikan bukan

hanya tentang belajar, tetapi juga membentuk sikap, karakter, dan perilaku siswa. Semua pihak harus berpartisipasi dan menangani masalah lingkungan, termasuk siswa. Siswa SMA akan mengetahui permasalahan lingkungan hidup dari pelajaran biologi. Mereka akan terpacu untuk berperilaku ramah lingkungan karena mereka yang mengetahui permasalahan lingkungan hidup dan potensi tindakan positif terhadapnya akan bertindak secara sadar dengan cara yang lebih ramah lingkungan (Pertiwi et al.,2018).

Pendidikan dapat meningkatkan perilaku yang ramah lingkungan. Perilaku ramah lingkungan adalah ketika manusia berusaha untuk mengurangi dampak negatif terhadap lingkungannya secara sadar. Pendidikan lingkungan (*environmental and sustainability education*) memiliki peran penting dalam mengembangkan kecerdasan ekologis siswa, meningkatkan kesadaran dan kepekaan terhadap lingkungan, mendorong pemikiran kritis, serta membekali mereka dengan kemampuan memahami dan menyelesaikan masalah lingkungan secara etis dan berwawasan lingkungan (Lee et al., 2023; Megawati et al., 2022; Lingard, 2021). Semua orang termasuk siswa, harus berpartisipasi dalam menangani masalah lingkungan. Siswa akan terdorong untuk berperilaku ramah lingkungan jika mereka memiliki pemahaman yang baik tentang lingkungan mereka. Pemahaman tentang masalah lingkungan dan kemungkinan tindakan positif untuk lingkungan akan membuat mereka bertindak secara sadar lebih ramah terhadap lingkungan (Ramadhan, 2022).

Salah satu penyebab utama berbagai permasalahan lingkungan adalah kurangnya pemahaman tentang pengelolaan lingkungan yang baik. Pembelajaran lingkungan di sekolah belum mampu menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih peduli terhadap lingkungan, yang diperparah oleh kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya kesadaran siswa terhadap lingkungan dan menurunnya semangat belajar. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang tepat, seperti penggunaan pendekatan konvensional berupa ceramah dan pengajaran klasikal, turut menjadi penyebab utama (Ismail, 2023).

Rendahnya pengetahuan lingkungan membuat siswa kurang memahami informasi penting yang diperlukan untuk menghindari perilaku merusak lingkungan. Tingkat pengetahuan lingkungan yang rendah juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan seseorang cenderung mengabaikan dampak dari perilaku sehari-hari terhadap lingkungan. Sebaliknya, siswa dengan pengetahuan lingkungan pada kategori sedang cenderung lebih sadar, peduli, dan empati terhadap konsekuensi perilaku mereka terhadap lingkungan. Untuk meningkatkan pengetahuan dan kepedulian siswa terhadap lingkungan, diperlukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa. Media cetak, elektronik, dan internet secara keseluruhan berperan dalam memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang tentang lingkungan (Munawar, 2019).

Memasuki era digital saat ini, perlu menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa untuk menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik yang diajarkan dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan ini, guru harus memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan alat dan program program yang tersedia di sekolah. Selain itu, guru dan pendidik juga harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan menyesuaikan media yang ada dengan materi dan dengan kurikulum saat ini (Kun & Hamdan, 2021).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media pembelajaran didefinisikan sebagai alat komunikasi dan informasi, yang dapat berupa radio, televisi, buku, koran, majalah, PowerPoint, media berbasis digital dan sebagainya (Syavira, 2021). Kata "media" sendiri berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah sarana untuk menyalurkan informasi atau pesan pembelajaran. Sementara itu,

Rahmawati et., (2020) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi berupa pesan kepada siswa.

Pembelajaran lingkungan di sekolah masih menghadapi berbagai kendala yang menyebabkan kurang optimalnya proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Meilani & Aiman, 2020). Penelitian sebelumnya (Meilani dkk., 2020) menunjukkan bahwa kurangnya penerapan metode pembelajaran yang variatif mengakibatkan minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Muhsam (2020), yang menyatakan bahwa kurangnya inovasi dalam pembelajaran berkontribusi pada rendahnya hasil belajar. Akibatnya, rendahnya motivasi siswa dalam belajar sering kali berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu memilih metode pembelajaran yang tepat dan disukai siswa guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Masih banyak guru yang jarang memanfaatkan komputer sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Nurhidayati et al., 2019). Akibatnya, siswa seringkali hanya mencatat tanpa benar-benar memahami materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Pendapat ini sejalan dengan Engko, C., dan Usmany, P. (2020), yang menyatakan bahwa tingkat penguasaan teknologi dan informasi di kalangan tenaga pengajar di Indonesia masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan, mengingat penguasaan teknologi oleh para pengajar saat ini masih terbatas yaitu dengan menggunakan penggunaan PowerPoint berbentuk *flipbook*.

Media PowerPoint berbentuk *flipbook* adalah media PowerPoint yang disajikan dalam bentuk *flipbook* dimana media ini merupakan inovasi pembelajaran yang tidak hanya mampu menggabungkan elemen visual yang menarik, komponen interaktif yang merangsang partisipasi siswa, sehingga mampu menarik perhatian siswa secara efektif sekaligus meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga memiliki potensi dalam memengaruhi perilaku siswa secara positif melalui pendekatan yang menyenangkan dan

inovatif, termasuk dalam membangun kesadaran serta kebiasaan untuk menerapkan perilaku ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada terciptanya generasi yang lebih peduli terhadap lingkungan. Media PowerPoint berbentuk *flipbook* ini menggabungkan keunggulan dari PowerPoint dan *flipbook*.

PowerPoint adalah salah satu jenis perangkat lunak yang dirancang untuk menampilkan multimedia yang menarik, mudah dibuat, dan mudah. Microsoft PowerPoint merupakan aplikasi presentasi komputer yang mudah digunakan, karena dapat diintegrasikan dengan program Microsoft lainnya, seperti Word, Excel, Access, dan sebagainya digunakan (Siagian, 2021). Penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran dirancang dengan menyertakan teks, gambar, suara, video, dan animasi yang relevan dengan materi yang diajarkan. Hal ini memungkinkan pendidik untuk mengoperasikan media ini sesuai dengan tema yang dipelajari oleh siswa, menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik. Penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran dapat mengubah pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa (Abbas et al., 2020).

PowerPoint adalah media yang digunakan untuk menyampaikan poin-poin utama dari materi pembelajaran dengan dukungan berbagai fitur menarik. Beragam fitur yang tersedia pada PowerPoint memungkinkan media ini untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik (Nurhidayati et al., 2019). Sebagaimana diketahui, aplikasi PowerPoint memiliki fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik, seperti kemampuan untuk mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, dan video, serta menambahkan berbagai efek yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Fitur-fitur ini memungkinkan tampilan presentasi menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih tertarik untuk memperhatikannya. Selain itu, PowerPoint juga dapat digunakan berulang kali dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran *flipbook* adalah media digital yang dirancang untuk memberikan pengalaman membaca interaktif dengan fitur animasi

halaman yang dapat diputar. *Flipbook* menyajikan konten dalam bentuk buku elektronik yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan berbagai elemen multimedia, sehingga menciptakan interaksi dinamis antara guru dan siswa. Media ini dianggap efektif karena memiliki keunggulan praktis, seperti mudah dibawa, penyajian materi yang ringkas, dan fleksibel digunakan di berbagai ruangan, baik tertutup maupun terbuka. Selain itu, *flipbook* mampu meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa, serta membantu mereka memahami konsep abstrak atau peristiwa yang sulit dihadirkan di kelas. Media ini menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan menarik, sekaligus mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan segala keunggulannya, *flipbook* menjadi alternatif yang relevan untuk menunjang kegiatan pembelajaran modern (Amanullah, 2020).

Media interaktif berbasis teknologi semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi studi yang membahas pengaruh media PowerPoint berbentuk flipbook sebagai alat pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kesadaran lingkungan siswa masih sangat terbatas, terutama dalam konteks penerapan di berbagai tingkat pendidikan. Selain itu juga, sebagian besar penelitian terkait media pembelajaran digital, seperti PowerPoint dan *flipbook*, cenderung fokus pada peningkatan hasil belajar kognitif atau motivasi siswa, sementara aspek afektif, khususnya yang berhubungan dengan pembentukan perilaku ramah lingkungan, masih jarang dieksplorasi. Oleh karena itu, diperlukan kajian mendalam untuk menguji bagaimana media powerpoint berbentuk *flipbook* dapat berkontribusi dalam membentuk perilaku tersebut. Dengan mengatasi kesenjangan-kesenjangan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga membangun kesadaran dan perilaku siswa yang lebih peduli terhadap lingkungan.

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh media PowerPoint berbentuk *flipbook* mempengaruhi perilaku ramah lingkungan siswa. Diharapkan hasil

penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan pembelajaran yang berguna untuk pendidikan lingkungan. Selain itu, hasil ini akan membantu pendidik dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif yang berdampak positif pada perilaku ramah lingkungan siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu: 1) masih banyak siswa yang kurang menunjukkan perilaku ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari; 2) tingkat penguasaan teknologi dan informasi di kalangan tenaga pengajar di Indonesia masih tergolong rendah 3) media PowerPoint dengan fitur interaktifnya seperti kombinasi teks, gambar, animasi, dan video, memiliki potensi besar untuk menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif; 4) pengaruh media PowerPoint berbentuk *flipbook* dalam meningkatkan perilaku siswa terhadap lingkungan masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini terbatas pada pengaruh media PowerPoint berbentuk *flipbook* terhadap perilaku ramah lingkungan siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan media PowerPoint berbentuk *flipbook* berpengaruh terhadap perilaku ramah lingkungan siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran PowerPoint berbentuk *flipbook* terhadap perilaku ramah lingkungan siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Dapat memperkaya wawasan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya PowerPoint berbentuk *flipbook* dalam pendidikan lingkungan.
2. Dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perilaku ramah lingkungan siswa.
3. Dapat membantu guru dan pendidik memahami pengaruh penggunaan media PowerPoint berbentuk *flipbook* dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan perilaku siswa terkait ramah lingkungan.
4. Dapat mendorong perubahan perilaku yang ramah lingkungan melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik melalui penggunaan PowerPoint berbentuk *flipbook*.
5. Dapat menjadi bahan acuan atau landasan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi lebih lanjut terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan pendidikan lingkungan.

